

VLAADA CHVÁTIL

NOME IN CODICE

GIOCO DI
PAROLE

INDOVINALE
TUTTE



PREPARAZIONE

I giocatori si suddividono in due squadre di abilità simile composte dallo stesso numero di giocatori. Sono necessari almeno 4 giocatori (2 squadre da 2 giocatori) per giocare una partita normale. Le varianti a 2 o 3 giocatori vengono illustrate nell'ultima pagina del regolamento.

Ciascuna squadra sceglie 1 giocatore che fungerà da capo della rispettiva agenzia di spionaggio. Entrambi i capi dell'agenzia si siedono dallo stesso lato del tavolo. Gli altri giocatori si siedono di fronte ai rispettivi capi dell'agenzia: il loro ruolo sarà quello dell'agente operativo.

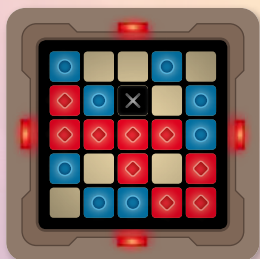
Questi ultimi scelgono 25 nomi in codice a caso e li posizionano sul tavolo a formare un quadrato di 5x5.

Nota: quando vengono mescolate le carte nome in codice, è bene tagliare il mazzo più volte. In questo modo le carte verranno mescolate meglio.



LA CHIAVE

Ogni partita ha una chiave che rivela le identità segrete delle carte sul tavolo. I capi dell'agenzia devono scegliere casualmente la carta chiave e inserirla nel supporto posizionato in mezzo a loro. Non è importante il lato dal quale la si inserisce: non stateci a pensare su. Inseritela semplicemente nel supporto, avendo cura di non mostrarla ai vostri agenti operativi.



La chiave corrisponde alla griglia 5x5 sul tavolo. I quadrati blu corrispondono alle parole che deve indovinare la squadra blu (agenti blu). I quadrati rossi corrispondono alle parole che deve indovinare la squadra rossa (agenti rossi). I quadrati bianchi rappresentano ignari passanti e il quadrato nero un assassino che non deve essere contattato per nessun motivo!

PRIMA SQUADRA



Le quattro luci attorno al bordo della carta chiave indicano quale squadra inizia a giocare. La prima squadra deve indovinare 9 parole. L'altra squadra deve indovinarne 8. La prima squadra fornirà il primo indizio della partita.

CARTE AGENTE

8 agenti rossi



8 agenti blu



Le carte agente rosso devono essere impilate davanti al capo dell'agenzia rosso. Le carte agente blu devono essere impilate davanti al capo dell'agenzia blu. Questo aiuterà ogni giocatore a ricordarsi a quale squadra appartiene.

1 agente doppiogiochista



L'agente doppiogiochista appartiene alla squadra che inizia a giocare. Girate la carta dal lato del colore della squadra che inizia a giocare. La carta agente doppiogiochista sarà considerata come uno degli agenti della squadra che inizia a giocare per tutta la durata della partita.

7 ignari passanti



1 assassino



Le carte ignaro passante e la carta assassino devono essere posizionate al centro del tavolo, in una posizione nella quale entrambi i capi dell'agenzia possono raggiungerle facilmente.

PANORAMICA DEL GIOCO

I capi dell'agenzia conoscono le identità segrete di 25 agenti. I loro compagni di squadra conoscono gli agenti solo attraverso il loro nome in codice.

I capi dell'agenzia, a turno, forniscono indizi composti da una sola parola. Gli indizi possono riferirsi a più di un nome in codice fra quelli sul tavolo. Gli agenti operativi devono provare a indovinare i nomi in codice a cui si riferiscono i loro capi dell'agenzia. Quando un agente operativo indica un nome in codice, il capo dell'agenzia ne rivela l'identità segreta. Se si tratta di uno degli agenti della propria squadra, gli operativi possono provare a indovinarne ancora. Altrimenti, il turno passa alla squadra avversaria. La prima squadra che riesce a contattare tutti i propri agenti vince la partita.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Le squadre giocano a turno. La Prima squadra viene indicata dalle 4 luci sui bordi della carta chiave.

DARE UN INDIZIO

Se sei il capo dell'agenzia, devi provare a pensare a un indizio composto da una sola parola che si riferisca ad alcuni nomi in codice che la tua squadra sta tentando di indovinare. Quando pensi che ti sia venuto in mente un indizio azzeccato, dillo a voce alta. E fai seguire al tuo indizio un numero che indica ai tuoi compagni di squadra quanti nomi in codice sono collegati al tuo indizio.

Esempio: Due delle tue parole sono **MUTANDE** e **CRAVATTA**. Entrambe queste parole riguardano i vestiti e quindi pronunci l'indizio *vestiti* seguito dal numero 2.

Potete anche fornire un indizio riguardante 1 sola parola (*nodo: 1*) ma è più divertente provare a dare indizi per più di una parola alla volta! Ad esempio, se riuscite a fare indovinare 4 parole con 1 solo indizio, siete davvero bravi!

Una parola

Il vostro indizio deve essere composto da una sola parola. Non potete dare altri suggerimenti. Per esempio non dovete dire: «questa l'ho presa un po' alla lontana...». State giocando a Nome in codice. Prenderete alla lontana tutte le parole.

Il vostro indizio non può essere alcun nome in codice visibile sul tavolo. Negli ultimi turni alcuni nomi in codice vengono coperti, e quindi un indizio che non è legale a inizio partita può diventarlo successivamente.

ENTRARE IN CONTATTO

Quando il capo dell'agenzia fornisce un indizio i suoi agenti operativi provano a indovinare a cosa si stia riferendo. Questi ultimi possono discutere tra loro, ma il capo dell'agenzia deve sempre restare impassibile. Gli operativi segnalano di volere effettuare un contatto con un agente quando uno di loro tocca uno dei nomi in codice sul tavolo.

- Se l'agente operativo tocca **una carta che appartiene alla sua squadra**, il capo dell'agenzia copre la parola con una carta agente del proprio colore. **La squadra può provare a indovinare un'altra parola.**
- Se l'agente operativo tocca **un ignaro passante**, il capo dell'agenzia lo copre con una carta ignaro passante. **Il turno di quella squadra termina immediatamente.**
- Se l'agente operativo tocca **una carta che appartiene alla squadra avversaria**, il capo dell'agenzia della squadra avversaria copre la parola con una carta agente del proprio colore. **Il turno di quella squadra termina immediatamente** (e l'agente ha aiutato l'altra squadra).
- Se l'agente operativo tocca **l'assassino**, la parola viene coperta dalla carta assassino. La partita termina immediatamente! **La squadra che si è messa in contatto con l'assassino ha perso.**

Suggerimento: prima di pronunciare il proprio indizio il capo dell'agenzia deve sincerarsi che non possa essere in alcun modo riferito all'assassino.

Numero di tentativi

Gli agenti operativi devono sempre provare a indovinare almeno una parola. Ogni tentativo sbagliato fa terminare immediatamente il turno, ma se gli agenti operativi indovinano una parola del colore della loro squadra possono provare ancora.

Potete fermarvi quando volete dopo la prima parola, anche se solitamente vorrete provare a indovinare il numero di parole che il vostro capo dell'agenzia vi ha indicato. Alcune volte tenterete addirittura di indovinarne **una in più**:

Esempio: Il primo indizio della squadra rossa era *vestiti*. 2. L'agente operativo rosso voleva provare a indovinare **PIEGA** e **MUTANDE**. Per primo ha toccato la parola **PIEGA**. Ha contattato così un ignaro passante e quindi non ha avuto la possibilità di tentare con **MUTANDE**.

Il turno è passato alla squadra blu, che ha indovinato due parole corrette. Tocca ora nuovamente alla squadra rossa.

Il capo dell'agenzia dice *fiume*: 3. L'agente operativo rosso è piuttosto sicuro che **CORSO** sia collegato a fiume, e tocca pertanto quella carta. Il capo dell'agenzia la copre con una carta agente rosso, e quindi tocca ancora alla squadra rossa. Ogni fiume ha un **LETTO** e quindi tocca quel nome in codice. Anche quel nome in codice identifica un agente rosso: tocca ancora a lui.

PENALITÀ PER GLI INDIZI NON VALIDI

Se un capo dell'agenzia dà un indizio non valido, il turno della sua squadra termina immediatamente. Come penalità aggiuntiva, il capo dell'agenzia della squadra avversaria può coprire una delle parole della sua squadra a scelta con una carta agente prima di fornire l'indizio successivo.

Tuttavia, se nessuno si accorge del fatto che un indizio non è valido, esso conta automaticamente come accettato.

MANTENERSI IMPASSIBILE

Il capo dell'agenzia deve sempre darsi un contegno ed essere impassibile. Non avvicinatevi ad alcuna carta mentre i vostri compagni di squadra considerano le opzioni a loro disposizione. Quando uno dei vostri compagni di squadra tocca una parola, consultate la carta chiave e coprite la parola con la carta del colore corrispondente. Quando uno dei vostri compagni di squadra sceglie una parola corrispondente a uno dei propri agenti, il capo dell'agenzia deve fingere che fosse esattamente la parola a cui stava pensando... anche se non lo era.

Se siete un agente operativo, dovete tenere gli occhi fissi sul tavolo mentre rimuginiate sul prossimo tentativo. Non entrate in contatto visivo con il capo dell'agenzia in questa fase: in questo modo potrete evitare indizi non-verbali.

In definitiva, vi state attenendo allo spirito del gioco: ogniquale volta le informazioni fornite si limitano solamente a una parola e un numero alla volta.

A COSA SERVE LA CLESSIDRA?

Oh, già! Ce ne stavamo dimenticando, scusate. Sapete, non usiamo spesso la clessidra.

Nel caso in cui un giocatore pensi troppo a lungo all'indizio successivo o alla parola da indovinare, potete girare la clessidra e chiedere al giocatore che si sta attardando di decidersi prima che il tempo scada.

Se vi accorgete di essere voi ad essere lenti, potete addirittura usare la clessidra contro voi stessi! Se non riuscite a trovare un indizio adatto prima che il tempo scada, potete fornire un indizio per la vostra parola più difficile e continuare a pensare mentre gioca la squadra avversaria.

Se preferite invece giocare con tempistiche più uniformi, potete scaricare la nostra App Timer su codenamesgame.com.

Non è sicuro della terza carta collegata a *fiume*. Allora, sceglie **MUTANDE**. Ovviamente, questa parola non ha niente a che fare con *fiume*. Sta provando con una parola proveniente dall'indizio precedente.

MUTANDE è una parola che identifica un agente rosso. L'operativo ha quindi indovinato 3 parole corrette a partire dall'indizio *fiume*: 3. Ha quindi facoltà di fare un ultimo tentativo. Può provare a indovinare la terza parola corrispondente a *fiume* oppure la seconda corrispondente a *vestiti*, come pure può decidere di fermarsi e passare il turno alla squadra blu.

È possibile fare solo 1 tentativo in più rispetto al numero pronunciato dal capo dell'agenzia. Nell'esempio riportato in precedenza, l'agente operativo rosso ha potuto provare 4 volte in quanto il suo capo dell'agenzia ha pronunciato il numero **3**. Quando gli agenti operativi affermano di non voler più provare (o quando sbagliano) il turno passa alla squadra avversaria.

TEMPISTICHE DI GIOCO

I capi dell'agenzia, a turno, forniscono gli indizi. Durante ciascun turno viene pronunciata almeno una parola, il che rende i tentativi sempre più facili.

FINE DELLA PARTITA

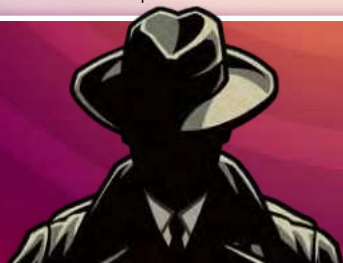
La partita termina quando una squadra ha coperto tutte le proprie parole. Quella squadra sarà la vincitrice!

È possibile vincere durante il turno della squadra avversaria, nel caso in cui quest'ultima indovini la vostra ultima parola.

La partita può terminare prematuramente se un agente operativo entra in contatto con l'assassino. La squadra a cui appartiene quell'operativo perde immediatamente la partita.

Preparazione della prossima partita

E se altre persone vogliono provare a svolgere il ruolo di capi dell'agenzia? È facile preparare un'altra partita: togliete le carte che coprono i nomi in codice, e rimettetele in ordine nelle rispettive pile. Ora, girate sull'altro lato i 25 nomi in codice e siete pronti a ricominciare!



INDIZI VALIDI

Abbiamo testato molte regole. Alcuni gruppi hanno preferito una modalità, altri invece hanno optato per varianti diverse. Vi consigliamo di sperimentarle tutte per trovare quella più adatta al vostro gruppo di gioco.

REGOLE PIÙ RIGIDE

Alcuni indizi non sono validi, in quanto violano lo spirito del gioco.

Il vostro indizio deve riguardare esclusivamente il significato delle parole. Non potete usare il vostro indizio per indicare le lettere di cui è composta la parola, o la sua posizione rispetto alle altre sul tavolo. *POSTA* non è un indizio valido per *IMPOSTA*, ad esempio. E non potete collegare *CALCIO*, *CORONA* e *CASINO* tramite un indizio del tipo *C: 3* oppure *sei: 3*. Tuttavia...

Lettere e numeri sono indizi validi, sempre che si riferiscano al significato delle parole. Per esempio, per *ASSE* un indizio valido può essere *X: 1*. Oppure, per *PIOVRA*, *INFINITO* e *PALLA* puoi usare l'indizio *otto: 3*.

Il numero che pronunciate dopo l'indizio non può essere di per sé un indizio. *Citrico: 8* non può essere usato come indizio per *LIMONE* e *PIOVRA*.

Durante il gioco dovete utilizzare la lingua italiana. Sono ammesse solo le parole straniere utilizzate correntemente in italiano: per esempio, come indizio per *MELA* e *BERLINO* non potete indicare *Apfel*, ma potete dire *strudel*!

Non si possono usare le parole sul tavolo né i loro derivati. Fino a quando *BOCCA* non viene coperta da una carta non potete dire *boccalone*, *boccaglio*, *boccuccia*, *bocche*!

Non si può usare nessuna parte di una parola composta presente sul tavolo. Fino a quando *GRATTACIELO* non viene coperta da una carta non potete dire *grattugia*, *grattarsi* ecc.

OMONIMI E OMOFONI

La nostra lingua è piena di parole omofone, cioè che hanno la stessa pronuncia: Per esempio, *hanno* si pronuncia come *anno* ma queste due parole non significano la stessa cosa.

Le parole omofone che hanno significati e grafia diversa vengono considerate parole diverse tra loro. Quindi non potete fornire indizi legati alla parola *hanno* per fare indovinare *ANNO*.

Le parole omografe, cioè con la stessa grafia, vengono considerate una sola parola anche se le loro pronunce e il loro significato sono diversi. Per esempio, *PESCA* può significare sia l'azione di prendere un pesce che un frutto a pasta bianca o gialla, quindi potete usare *pesca* come indizio sia per *NAVE* sia per *FRUTTA*. E questo vale per tutte le parole che si scrivono uguale ma si pronunciano in modo differente, come le *botte* di una rissa o la *botte* in cui si fa invecchiare il vino.

Potete scandire il vostro indizio lettera per lettera. Per esempio, se volete che i vostri compagni di squadra indovinino le parole *NAVE* e *FRUTTA* potete scandire *p-e-s-c-a* senza limitare l'indizio a una sola pronuncia. Potete fornire l'indizio *h-a-n-n-o*, per esempio, anche se la parola *ANNO* è uno dei nomi in codici sul tavolo. (Ma non potreste usare *f-a-m-i-g-l-i-a-r-e* se sul tavolo è presente la parola *FAMILIARE*. *Famigliare* e *familiare*, infatti, sono forme diverse della stessa parola.)

Se qualcuno ve lo chiede dovete scandire il vostro indizio lettera per lettera. Se la grafia delle parole non è il vostro forte potete chiedere aiuto al capo dell'agenzia avversaria.

Suggerimento: questa possibilità non è limitata agli omonimi. Può tornare utile anche quando nella stanza c'è rumore o quando i giocatori hanno pronunce e accenti molto diversi tra loro.

NON SIATE TROPPO RIGIDI

Se una parola era originariamente composta ma il suo uso è ormai attestato come parola unica da molto tempo, rimane un indizio valido. Per indovinare *INGHILTERRA*, per esempio, potete utilizzare l'indizio *terra*. E se qualcuno si azzarda a contestare la parola *zio* perché sul tavolo è presente *POSIZIONE*, significa che sta solo cercando di infastidirvi e farvi perdere tempo!

Se il capo dell'agenzia avversaria non ha obiezioni, l'indizio è valido. Se non siete sicuri, chiedete al capo dell'agenzia avversaria (con discrezione, in modo che gli altri non sentano).

REGOLE FLESSIBILI

A volte dovrete discutere per decidere ciò che è consentito e ciò che non lo è. Può capitare che gruppi diversi giungano a conclusioni diverse!

Parole composte

In italiano ci sono tre modi di formare una parola composta: *Grattacielo* è una sola parola, *Tic tac* sono due parole, mentre *Socio-economico* ha un trattino. Attenendosi rigidamente alle regole, solo *grattacielo* dovrebbe essere considerato un indizio formato da 1 sola parola, e pertanto valido.

Potete però decidere di accettare tutte le parole composte. Tuttavia, non è consentito in alcun caso che un giocatore inventi una parola composta. *Calamaro astrale* non può essere usato come indizio per LUNA e PIOVRA.

Nomi propri

I nomi propri sono sempre validi come indizio, qualora seguano le altre regole. *George* è un indizio valido, ma potreste voler specificare se si tratta di *George Washington* o *George W. Bush*. Il vostro gruppo può decidere che i nomi propri valgano come una sola parola. Seguendo questa regola potreste quindi stabilire che anche titoli come *I tre moschettieri* possono essere considerati validi. Anche nel caso in cui decidiate di non accettare i nomi propri composti da più di una parola, crediamo che sia necessario fare un'eccezione per i toponimi come *New York*.

I capi dell'agenzia non devono inventarsi dei nomi, anche qualora questi nomi si rivelassero reali o perlomeno realistici. *Benedetta Campana* non è un indizio valido per CHIESA.

Acronimi e abbreviazioni

Tecnicamente *CIA* non è una sola parola, ma come indizio funziona alla perfezione! Potete decidere di accettare abbreviazioni entrate nell'uso comune quali *lol*, *ONU* o *CGIL*. E parole quali *laser*, *radar* e *sonar* devono sempre venire accettate, anche se in origine erano acronimi.

Omonimi

Alcune persone preferiscono accettare un uso più libero degli omonimi. Potete accettare che *hanno* diventi un indizio per parole legate ad *anno*, se questo accresce il vostro divertimento.

Rime

Le rime vengono sempre accettate se fanno riferimento anche al significato della parola. *Parente* può essere un indizio valido per SERPENTE poiché questa rima fa anche parte di un luogo comune. *Coleottero* può essere un indizio valido per ELICOTTERO, perché volano entrambi. *Lancia* invece non sarebbe un indizio valido per BILANCIA, perché la loro associazione primaria deriva dal suono delle rispettive parole (a meno che uno dei membri del vostro gruppo non lavori in un impianto di pesatura lance; in tal caso, l'indizio è assolutamente valido).

Alcune persone desiderano permettere tutti gli indizi basate sulle rime. Se modificate questa regola, ricordate che non potete indicare che il vostro indizio si basa sulla rima: i vostri operativi dovranno arrivarci da soli.

INDIZIO PER ESPERTI: ZERO

Potete anche usare *0* come numero facente parte del vostro indizio. Per esempio, *piume: 0* significa che nessuna delle parole della vostra squadra si riferisce a *piume*.

Se il numero pronunciato è *0* non si applica il solito numero massimo di tentativi. Gli agenti operativi possono tentare di indovinare quante parole vogliono. Devono, comunque, fare almeno un tentativo.

Se non credete che questo tipo di indizio possa tornare utile, non preoccupatevi: ve ne accorgete...

INDIZIO PER ESPERTI: SENZA LIMITI

Alcune volte possono rimanere indietro molte parole legate a indizi suggeriti nei turni precedenti. Se volete che la vostra squadra provi a indovinare alcune di queste parole, potete dire *senza limiti* invece del numero. Per esempio, *piume: senza limiti*.

Il lato negativo è che gli agenti operativi non sanno quante parole sono collegate al nuovo indizio. Il lato positivo, invece, è che possono tentare di indovinare quante parole vogliono.

VARIANTE A DUE GIOCATORI

Se siete solo in due, potete giocare insieme in cooperativa. Questa variante a due giocatori funziona anche per gruppi più consistenti che vogliono giocare insieme e non l'uno contro l'altro. Proverete a ottenere un punteggio più alto di un avversario immaginario.

Preparate una nuova partita come di consueto. Un giocatore impersonerà il capo dell'agenzia, mentre gli altri saranno gli agenti operativi. L'altra squadra non ha giocatori, ma dovrete comunque utilizzare la sua pila di carte agente.

La vostra squadra inizia, assicuratevi di pescare una carta chiave che vi faccia iniziare la partita.

Giocate a turni come di consueto. Provate a evitare gli agenti dell'avversario e l'assassino.

Il capo dell'agenzia simula la squadra avversaria coprendo 1 parola di quella squadra per ogni turno di gioco. Il capo dell'agenzia decide quale parola coprire, lasciando anche spazio a scelte strategiche da parte sua.

Se la vostra squadra contatta l'assassino o se la squadra avversaria ha contattato tutti i propri agenti, avete perso. Non vi sono punteggi in questo tipo di partita.

Se la vostra squadra vince, potete assegnarvi un punteggio basandovi sul numero di carte agente rimaste nella pila della squadra avversaria.

Nota: il vostro punteggio verrà quindi determinato da quanti turni ci metterete a vincere e da quanti agenti avversari avrete accidentalmente contattato nel frattempo.

- 8 Mi riesce molto difficile crederci.
- 7 Missione impossibile.
- 6 Wow!
- 5 Verrete presto contattati dalla CIA.
- 4 Operazione top secret riuscita.
- 3 Orologi sincronizzati.
- 2 Non c'è male, ma potevate fare di meglio.
- 1 L'importante è vincere, giusto?

VARIANTE A TRE GIOCATORI

Se tre giocatori desiderano giocare in modalità cooperativa, possono giocare secondo la variante riportata in precedenza. Se invece due di essi vogliono competere l'uno con l'altro, possono impersonare due capi dell'agenzia e il terzo giocatore può essere l'operativo di entrambi.

La preparazione della partita, e lo svolgimento della stessa, sono identiche; l'unica modifica alle regole è che il solo agente operativo presente è al servizio di entrambi gli schieramenti (proprio come le spie nella vita reale)! Il capo dell'agenzia che uscirà vincitore viene determinato secondo gli stessi criteri del gioco base. L'agente operativo prova a fare del suo meglio per entrambi i capi dell'agenzia.

Per maggiori informazioni riguardanti il gioco e le sue possibili varianti, si prega di visitare il sito www.codenamesgame.com.

Un gioco di Vlaada Chvátil

Illustrazioni: Tomáš Kučerovský

Progettazione grafica: Filip Murmak

Edizione Italiana: Davide Malvestuto

Traduzione italiana: Wabbit Translations

Un ringraziamento speciale alle nostre mogli, ai nostri figli, al Club dei giochi da tavolo di Brno, a Paul e ai suoi amici, a Jason e alla sua famiglia, a Laadinek e al suo gruppo di gioco, a Dita e al gruppo di gioco STOH, e a tutte le brave persone che hanno partecipato a Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herni vikend, Severské hrani, Stahleck, UK Games Expo e altri eventi di questo settore. I sagaci indizi che avete ideato durante la fase di playtesting sono stati davvero di grande utilità!

Distributore
esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano
P. iva 06592630963
www.craniocreations.it



© Czech Games Edition
Agosto 2018
www.CzechGames.com